

Tobias Hauser

GIMP Praxisführer

Bildbearbeitung und -gestaltung unter Linux

Mit einem Tutorial „Icons erstellen mit GIMP“

von Jakub Steiner (Ximian)



4.2.2 Farbpalette bearbeiten

Um die Farbpaletten zu bearbeiten, müssen Sie zunächst mit *Dialoge* → *Farbpalette* das entsprechende Dialogfenster einblenden. Dort klicken Sie, egal in welchem Register, einfach auf *Bearbeiten*.

Abbildung 4.19:
Hier können Sie
Farbpaletten
bearbeiten



Daraufhin öffnet sich ein Dialogfenster. Auf der rechten Seite sehen Sie die aktuelle Palette, in der Mitte können Sie eine andere Palette wählen. Auf der rechten Seite haben Sie die Möglichkeit, eine neue Palette anzulegen, eine zu löschen, zu importieren oder zwei zu vereinen. Um zwei Paletten zu einer zu vereinen, müssen Sie beide markieren. Die zweite klicken Sie dazu mit gedrückter (**Strg**)-Taste an. Dies funktioniert auch mit mehr als zwei Paletten, schadet allerdings je nach Größe des Bildschirms eher der Übersichtlichkeit. Wenn Sie eine umfangreichere Website anlegen, empfiehlt es sich, passende Farbpaletten für die unterschiedlichen Bereiche zu verwenden

4.2.3 Farben in einer Palette ändern

Farbpalette lässt
sich von Hand
ändern

Um Farben in einer Palette zu ändern, klicken Sie die Farbe mit der rechten Maustaste an und wählen im Kontextmenü *Bearbeiten*. Daraufhin können Sie in der Farbauswahl die Farbe ändern.

4.3 Bilder einfärben

Bilder werden
häufig koloriert

Wenn Sie schon mit *Photoshop* gearbeitet haben, kennen Sie vielleicht die Funktion *Färben* beim Befehl *Farbton/Sättigung*. Dieser Effekt ließ sich gut dafür verwenden, ein Graustufenbild einfarbig zu kolorieren. So können Schwarz/Weiß-Bilder beispielsweise einen Schimmer von Alter erhalten.

Mit GIMP können Sie den selben Effekt erzielen, allerdings etwas umständlicher: Für unser Beispiel nehmen wir den Schwan (*swan.jpg*) und wandeln ihn in Graustufen um. Danach müssen wir ihn mit dem Befehl *Bild* → *Modus* → *RGB* in den RGB-Modus zurückverwandeln, damit wir eine Farbe zuweisen können.

Die Farbe selbst kommt auf eine neue Ebene über dem Bild. Deshalb legen wir anschließend in der Ebenenpalette eine neue Ebene an. Als Farbe haben wir uns ein Goldbraun (RGB-Wert: 208, 120, 40) ausgesucht. Nachdem wir diese Farbe als Vordergrundfarbe eingestellt haben, aktivieren wir die neue Ebene und klicken mit der rechten Maustaste in das Bild. Wir füllen die Ebene mit dem Befehl *Bearbeiten* → *Füllen mit VG-Farbe* aus dem Kontextmenü. Die Farbe überdeckt jetzt die untere Ebene. Um das zu verhindern, ändern wir in der Ebenenpalette den Ebenenmodus auf *Farbe*.

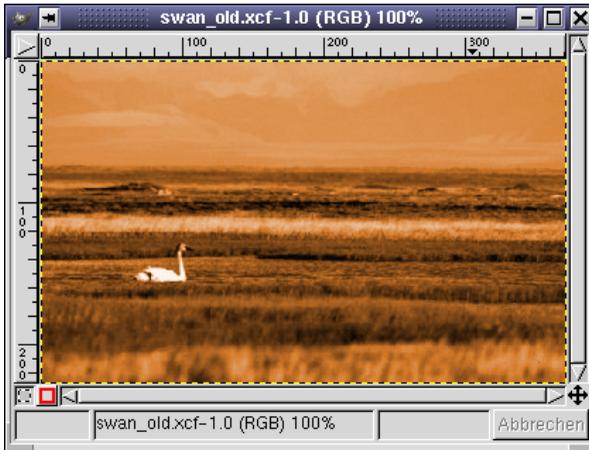


Abbildung 4.20:
Der Schwan wurde
eingefärbt

Da die Farbe auf einer eigenen Ebene liegt, können Sie sie natürlich auch jederzeit ändern.

Im obigen Beispiel haben wir mit einer Farbe koloriert. Natürlich können Sie ein Graustufenbild oder eine Strichzeichnung auch mit mehreren Farben einfärben. Dazu müssen Sie einzelne Objekte bemalen. Am einfachsten wählen Sie dazu beim Pinsel oder beim Airbrush in den Werkzeugeinstellungen den Füllmodus (Farbmodus) *Farbe* und malen direkt auf dem Hintergrundbild.

Wenn Sie auf Nummer Sicher gehen möchten, arbeiten Sie auf einer neuen Ebene mit dem Farbmodus *Normal* und weisen der Ebene den Ebenenmodus *Farbe* zu. Maltechniken und ein ausführliches Beispiel finden Sie in Kapitel 6.

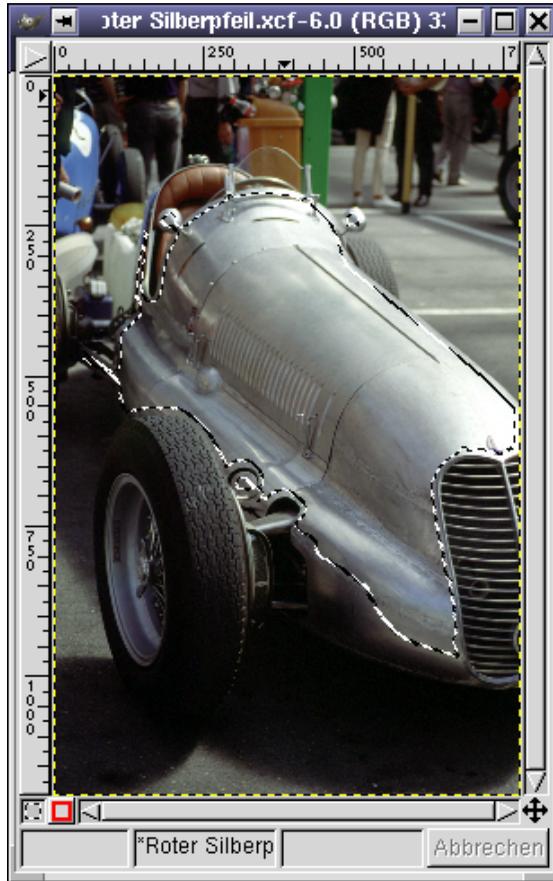
4.4 Bildbereiche einfärben

Nun wollen wir Ihnen noch in einem Beispiel zeigen, wie Sie einen Ausschnitt aus einem Bild füllen. Grundlage des Beispiels ist die Datei *Silberpfeil.xcf*. Wir wollen den Oldtimer statt silbern rot einfärben. Dafür sichern wir das Auto zuerst unter *Roter.Silberpfeil.xcf*.

Um Bildbereiche einzufärben, müssen sie ausgewählt werden

Dazu müssen wir ihn zuerst auswählen. Wie wählt man am besten ein so komplexes Objekt aus? Da gibt es natürlich verschiedene Methoden. In diesem Beispiel haben wir uns dafür entschieden, zuerst großflächig mit dem Lasso auszuwählen.

Abbildung 4.21:
Die großzügige Auswahl



Wenn Sie die Auswahl nicht in einem Stück aufziehen wollen, fügen Sie neue Teile mit gedrückter **(Shift)**-Taste zur bestehenden Auswahl hinzu.

Nun muss die Auswahl erweitert werden, denn gerade an den Kanten gibt es noch viele Fehler und Ungenauigkeiten. Dafür verwenden wir zuerst den Befehl *Auswahl* → *Nach Farbe*. Mit diesem Dialogfeld können Sie die umgrenzenden Bereiche um die Auswahl auswählen. Dazu benötigen Sie den Auswahlmodus *Hinzufügen*. Als *Ungenauigkeits-Schwellwert* ist 15 eine gute Wahl.



Abbildung 4.22:
Die Auswahl
erweitern

Nun müssen Sie den Bereich knapp um die Auswahl anklicken, um ihn hinzuzufügen. Dies führt in diesem Beispiel zu guten Ergebnissen.

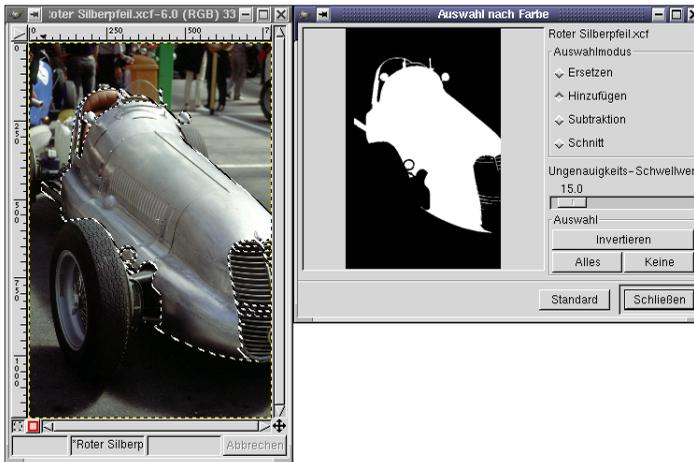


Abbildung 4.23:
Es wurden weitere
Bereiche
ausgewählt

Die Auswahl ist natürlich nicht perfekt. Dennoch wandeln wir sie nun in eine Ebenenmaske um und können dann dort mit den Malwerkzeugen präziser arbeiten. Wechseln Sie in die Ebenenpalette und erstellen Sie eine neue, transparente Ebene mit dem Namen „Füllebene“. Dazu dient entweder die Schaltfläche links unten in der Symbolleiste der Ebenenpalette oder der Befehl *Ebene anlegen* aus dem Kontextmenü. Fügen Sie anschließend mit dem Befehl *Ebenenmaske hinzufügen* eine neue Ebenenmaske hinzu. Diese sollte schwarz sein, also die gesamte Ebene unsichtbar machen. Nun wählen Sie einfach den Befehl *Bearbeiten* → *Löschen* aus dem Hauptmenü, um die Bereiche der Auswahl von der Ebenenmaske zu entfernen.

Abbildung 4.24:
Die neue Ebene mit
Ebenenmaske



Im nächsten Schritt füllen wir die Ebene mit einem Rot. Verwenden Sie dazu den Befehl *Bearbeiten* → *Füllen mit VG-Farbe*. Vergessen Sie aber nicht, vorher auf die Ebenen-Miniatur zu wechseln und die Auswahl aufzuheben. Es soll nämlich die gesamte Ebene und nicht nur die Auswahl gefüllt werden.

Nach der Füllung ist der Silberpfeil zwar Rot, aber ohne Struktur. Deshalb müssen Sie den Ebenenmodus für die „Füllebene“ ändern. Wählen Sie *Überlagern*. Damit erzielen Sie einen sehr realistischen Effekt.

Abbildung 4.25:
Der Silberpfeil
in Rot



Der Rest sind Nacharbeiten, die Sie in der Ebenenmaske vornehmen können. Wählen Sie das Pinsel-Werkzeug mit einer kleinen Pinselspitze (etwa 2 x 2 Pixel) und malen Sie mit Schwarz überflüssige Bereiche weg, beziehungsweise sinnvolle hinzu. Eine der wichtigsten Korrekturen betrifft den Kühlergrill. Hier haben sich rote Flecke eingeschlichen, die nicht besonders reizvoll aussehen. Deshalb müssen wir den Kühlergrill auswählen. Dazu arbeiten wir auf der Ebene „Hintergrund“.

Auch hier beginnen wir mit einer groben Auswahl. Problemlos lassen sich die Stäbe auswählen. Etwas schwieriger sind die Außenbereiche. Hier benötigen wir das Lasso. Wenn Sie die Grobauswahl haben, sollten Sie diese verkleinern. Dazu dienen wiederum Zauberstab und Lasso bei gedrückter **(Strg)**-Taste.

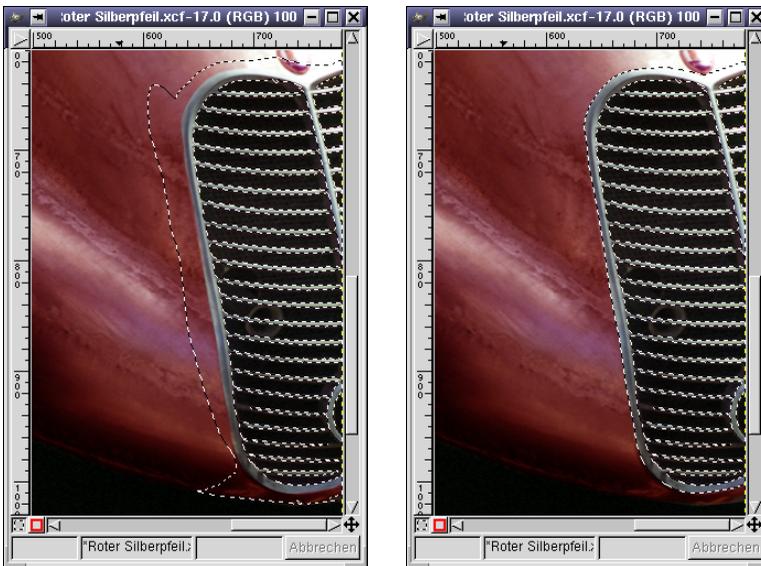


Abbildung 4.26:
Grobe (links) und
feine (rechts)
Auswahl

Im letzten Schritt müssen wir wieder auf die Ebenenmaske wechseln. Wir benötigen nun Schwarz als Vordergrundfarbe, da wir die Bereiche des Kühlergrills aus der roten Füllebene entfernen möchten. Füllen Sie die Auswahl mit dem Befehl *Bearbeiten* → *Füllen mit VG-Farbe*.

Sie finden das Ergebnis unter den Namen `Roter_Silberpfeil.xcf`. In dieser Datei befindet sich außerdem eine Ebene namens „Idee Musterfüllung“. Sie zeigt, wie man mit einem einfachen Muster den Oldtimer noch ein wenig auf alt trimmen könnte.

Wie ging das? In Kurzform so: Sie duplizieren die „Füllebene“, wählen über die Werkzeugleiste ein Muster. Wir haben *Paper* genommen. Dann füllen Sie die Ebene (nicht die Ebenenmaske!) der neuen Ebene mit dem Muster. Dazu müssen Sie nur in den Werkzeugeinstellungen des Füllwerkzeugs auf *Muster* wechseln.

Abbildung 4.27:
Das fertige Bild mit
korrigiertem
Kühlergrill



Im letzten Schritt regulieren Sie Ebenenmodus und Deckkraft der Ebene. Wir haben uns für *Nachbelichten* und eine Deckkraft von 50 % entschieden.

Abbildung 4.28:
Ein Muster wurde
hinzugefügt

